


**Φύλλο Εργασίας 8**  
(Επανάλαβε ώσπου...)

**Δραστηριότητα 1**

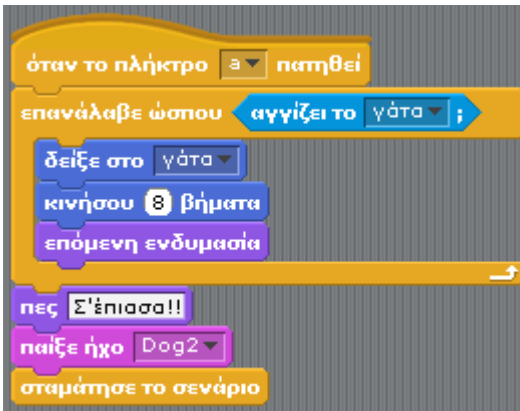
Μετονομάστε τον Scratch σε **γάτα**, έπειτα εισάγετε (  ) από τον έτοιμο φάκελο **Animals** τον εξής χαρακτήρα: **dog2-a**. Εφαρμόστε **έντονη** σμίκρυνση και στους 2 χαρακτήρες.

**Δραστηριότητα 2**

Μετονομάστε τον χαρακτήρα **dog2-a** σε **Σκύλος**. Κάντε κλικ στην καρτέλα ενδυμασίες → εισαγωγή και εισάγεται επιπλέον και τον χαρακτήρα **dog2-b**. Κάντε κλικ στην καρτέλα **Ήχος** και εισάγεται τον ήχο **Dog2** από τον φάκελο **Animals**. Τέλος κάντε διπλό κλικ στο **σκηνικό** και εισάγετε από τον φάκελο **Outdoors** το υπόβαθρο **driveway**.

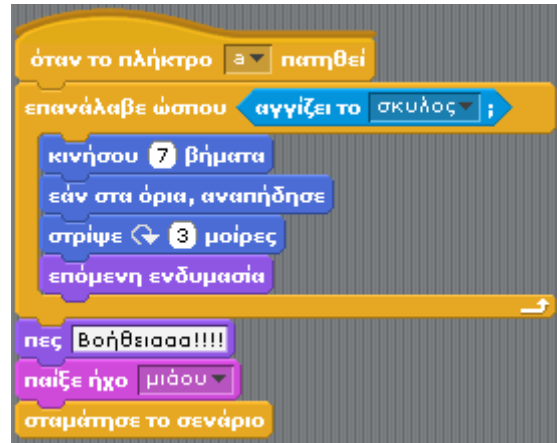
**Δραστηριότητα 3**

Εισάγετε τον παρακάτω κώδικα στον χαρακτήρα **Σκύλος** ως σενάριο του.





**Δραστηριότητα 4**

Εισάγετε τον παρακάτω κώδικα στον χαρακτήρα **Γάτα** ως σενάριο του.



Τι παρατηρείτε να συμβαίνει?.....

**θεωρία**

- Η εντολή **Επανάλαβε ώσπου...** χρησιμοποιεί μια λογική πρόταση σε κάθε μια από τις παραπάνω περιπτώσεις για να **ελέγξει την επανάληψη ή όχι** των εντολών που περικλείει. Η λογική πρόταση είναι η  για το σενάριο που εκτελεί ο σκύλος και η  για το σενάριο που εκτελεί η γάτα. Αυτές οι δυο λογικές προτάσεις είναι **ΑΛΗΘΗΣ** όταν οι δυο χαρακτήρες έρχονται σε επαφή. Άρα το εσωτερικό των εντολών που περικλείει το κάθε ένα **Επανάλαβε ώσπου...** θα εκτελείται έως ότου οι 2 χαρακτήρες έρθουν σε επαφή.
- Η εντολή **επόμενη ενδυμασία** δημιουργεί την ψευδαίσθηση της κίνησης των ενδυμασιών dog2-a και dog2-b του σκύλου και των δυο ενδυμασιών της γάτας
- Η εντολή **δείξε στο γάτα** αλλάζει συνεχώς την κατεύθυνση της μορφής σκύλος ώστε να κοιτάει προς την μορφή γάτα για να την πιάσει.

**Δραστηριότητα 5**

Αφαιρέστε την εντολή **δείξε στο γάτα** Τι παρατηρείτε?.....

Ξαναπροσθέστε την εντολή και αποθηκεύστε το φύλλο εργασίας.